

LOS VIDEOJUEGOS, NUEVAS NARRATIVAS DEL SIGLO XXI.

RUBÉN DARÍO VILLAMIL ZAMORA

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título
Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Lengua Castellana**

Asesor

ALEX SILGADO RAMOS

Magister en Educación

UNIVERSIDAD DEL TOLIMA

INSTITUTO DE EDUCACION A DISTANCIA

**PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN
LENGUA CASTELLANA**

IBAGUE - TOLIMA

2016

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA – INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
LIC. EN EDUCACION BÁSICA CON ÉNFASIS EN LENGUA CASTELLANA**

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO No. ____

En la ciudad de Ibagué, sala de juntas del IDEAD en la Universidad del Tolima, siendo las 4:00 p.m. del día 20 de octubre de 2016, se reunieron los profesores **LUIS HERNANDO AMADOR PINEDA Y NELSON ROMERO GUZMAN**, con el fin de llevar a cabo la calificación del trabajo de grado denominado:

“LOS VIDEO JUEGOS, NUEVAS NARRATIVAS DEL SIGLO XXI”

Presentado como requisito para optar el título de Licenciado en Educación Básica con énfasis en Lengua Castellana, por el estudiante **RUBÉN DARÍO VILLAMIL ZAMORA**

Dirigido por el profesor: ALEX SILGADO RAMOS

CONCEPTO DEL TRABAJO:

1. TRABAJO ESCRITO:

| | | Puntos |
|--|-------------------|------------|
| Introducción y Justificación | (hasta 5 puntos) | <u>4.0</u> |
| Objetivos y Definición del Problema | (hasta 5 puntos) | <u>4.0</u> |
| Metodología y Presentación de Resultados | (hasta 10 puntos) | <u>9.0</u> |
| Conclusiones y Recomendaciones | (hasta 10 puntos) | <u>9.0</u> |

2. SUSTENTACION ORAL:

Dominio del tema en toda su extensión y habilidad en la exposición: (hasta 5 puntos)

4.0

Claridad y adecuado uso en la terminología técnica: (hasta 5 puntos) 4.0

Conocimiento y habilidad intelectual para responder preguntas sobre el contenido del trabajo: (hasta 5 puntos) 4.0

Empleo de ayudas audiovisuales (hasta 5 puntos) 4.0

Según el artículo 127 del acuerdo 051 de 1990 del Consejo Superior la calificación resultado de la evaluación del informe final y el examen oral del trabajo de grado será numérica y a la misma corresponderá una calificación cualitativa, así:

| | |
|--------------|--|
| Menor de 3.0 | Reprobado |
| DE 3.0 y 3.9 | Aprobado |
| DE 4.0 A 4.4 | Sobresaliente |
| 4,5 y 4,9 | Meritoria |
| 5.0 | Laureada (Justificada por escrito por el Jurado) |

Puntaje de la sustentación oral. 0 a 20 (total) PUNTAJE TOTAL 0 A 50 PUNTOS

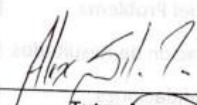
La calificación para los estudiantes es:

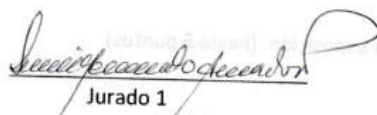
4.2
Cuantitativa

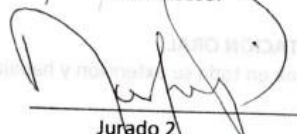
Sobresaliente
Cualitativa


A las 3:45 PM (Hora) del mismo día se da por terminada la sesión, en constancia firman:


Director Programa


Tutor Asesor


Jurado 1


Jurado 2


Estudiante

**A mis padres, quienes me
permitieron ser quien quise
ser**

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, agradezco a mi madre por enseñarme a leer, puesto que considero esta enseñanza como la base fundamental de mi desempeño académico, y por que a partir de ese gusto por la lectura logré, a través de los libros, ser la persona que actualmente soy. También agradezco a cada uno de los maestros que encontré en mi vida y que me formaron como persona.

Al profesor Alex Silgado, por su paciencia y comprensión durante la realización de este trabajo.

Al profesor Holman Zárate, por su tiempo y la información que me otorgó, y por fomentar el desarrollo de esta industria y forma de arte.

A todas esas personas con espíritu de niño, que saben encontrar valor en aquello que los demás subestiman, sus investigaciones fueron la base para este trabajo. En especial al Psicólogo Carlos Tardón por su tiempo y su trabajo.

CONTENIDO

| | Pág |
|---|------------|
| INTRODUCCIÓN | 10 |
| 1. ANTECEDENTES | 12 |
| 1.1 LOS VIDEOJUEGOS Y SUS IMPLICACIONES MÁS ALLÁ DEL OCIO | 12 |
| 1.2 INFLUENCIA Y FORMAS DE ARTE. | 21 |
| 2. MARCO TEÓRICO | 29 |
| 2.1 NARRATOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS | 29 |
| 2.2 NARRADOR Y GRAN IMAGINADOR | 31 |
| 2.3 ESPACIOS, ESCENARIOS Y NIVELES | 35 |
| 2.4 TEMPORALIDAD, LA CRONOLOGÍA DEL JUEGO | 41 |
| 2.5 FOCALIZACIÓN Y PERSPECTIVA | 44 |
| 3. METODOLOGÍA | 49 |
| 3.1 CONSTRUCCIÓN DE NARRATIVAS Y PERSONAJES | 49 |
| 4. CONCLUSIONES | 63 |
| RECOMENDACIONES | 68 |
| REFERENCIAS | 69 |
| ANEXOS | 72 |

LISTA DE FIGURAS

| | Pag |
|--|-----|
| Figura 1. Torre Eiffel construida con bloques de Minecraft | 19 |
| Figura 2. Obra realizada en Pixel Art por Yuriy Gusev (2015) | 22 |
| Figura 3. Clima gris de Georges Pierre Seurat (1888) | 23 |
| Figura 4. Tomb Raider portada. Pelicula / Videojuego | 26 |
| Figura 5. Interpretación propia acerca de los niveles de la diégesis | 33 |
| Figura 6. Interpretación propia acerca de los niveles de la diégesis en el videojuego | 34 |
| Figura 7. Primer y último nivel de Mario Bros | 41 |
| Figura 8. Perspectiva de juego en Age of mythology | 46 |
| Figura 9. Perspectiva en primera persona en Amnesia: The Dark Descent de Frictional Games | 47 |
| Figura 10. Ocularización secundaria interna en World of Warcraft. | 48 |
| Figura 11. Los cuatro elementos que componen los videojuegos segun Schell. | 49 |
| Figura 12. Interfaz de RPG Maker MV | 52 |
| Figura 13. Interpretación propia de una narración con esquema arbóreo. | 53 |
| Figura 14. Los doce estados del viaje del héroe. | 55 |
| Figura 15. Las 3 dimensiones del personaje según Egrí | 58 |
| Figura 16. Imagen de guión técnico. (ampliado en anexos). | 59 |
| Figura 17. Composición del videojuego. | 60 |
| Figura 18. Ejemplo de Story Board (Ampliado en anexos) | 60 |
| Figura 19. Guión literario. (Ampliado en anexos) | 61 |
| Figura 20. Ficha de personaje. | 62 |

RESUMEN

Nuestro trabajo realiza una contextualización, acerca de los conceptos básicos del juego a través de los planteamientos de Huizinga, que cimentaron la base para toda una serie de estudios referentes a los beneficios de la lúdica y el juego en el desarrollo cognitivo y emocional. De igual manera analizaremos el concepto de videojuego como tal y los beneficios descubiertos acerca de estos, haciendo una revisión de diferentes estudios dentro de los cuales encontramos los del Psicólogo Carlos González Tardón, entre varios autores más.

En el segundo capítulo, se desarrollará un análisis narratológico a diferentes videojuegos, tomando como base los estudios realizados por Martínez y Scheffel en cuanto estudios narratológicos literarios y también las postulaciones de Gaudreault y Jost quienes desarrollaron todo un análisis narratológico al discurso cinematográfico. Posteriormente realizaremos en nuestro tercer capítulo una investigación acerca del proceso creativo involucrado en la realización de argumentos y guiones diseñados para los videojuegos,. Dentro de dicho proceso se analizó la relación de los fundamentos básicos de la producción narrativa, establecidos por Aristóteles, Vladimir Propp, Joseph Campbell y Lajos Egri, además de su aplicación en el campo de los videojuegos, de igual manera a través de varios ejemplos se se plasma nuestra experiencia en la realización de los distintos formatos de guiones utilizados en la composición de nuestro propio videojuego.

Finalizamos con algunas conclusiones referentes al tema, en la que a través del resumen de los diferentes análisis y nuestra experiencia.

Palabras clave: Narratología, Videojuegos, Relato, Educación.

ABSTRACT

Our work makes a contextualization about the basics of the game through approaches Huizinga, which cemented the basis for a series of studies on the benefits of fun and play in cognitive and emotional development. Similarly we discuss the concept of game as such and benefits discovered about these, by reviewing different studies within which are those of Psicólogo Tardón Carlos Gonzalez, among several other authors.

In the second chapter, different games narratological analysis, based on studies by Martinez and Scheffel as narratological literary studies and applications from Gaudreault and Jost who developed a whole narratological the cinematic discourse analysis will be developed.

Then we will make our third chapter an investigation into the creative process involved in making arguments and scripts designed for video games ,. Within this process the relationship of the basic fundamentals of narrative production was analyzed, established by Aristotle, Vladimir Propp, Joseph Campbell and Lajos Egri, in addition to its application in the field of video games, equally through several examples our experience is reflected in the performance of various script formats used in the composition of our own game.

We conclude with some conclusions concerning the topic, which through the summary of the different analyzes and our experience.

Keywords: Narratología, Video Games, Story, Education.